GAME OVER

Número 147 • 26 Mayo 2017




JÉROME SEIDOUX
PRESENTA
RAID
POLICE NATIONALE
UNA
POLICÍA
EN
APUROS
UNA COMEDIA DE
DANY BOON
EN CINES 9 DE JUNIO
CANAL+
ING
shelter prod
taxshelter.be



06 Injustice 2

SUMARIO

EN ESTE NÚMERO...

Madden NFL 18, Madrid Otaku 2017, Juegos con Gold de Junio, LEGO Marvel Super Heroes 2, PSPlus con Orange, NBA 2K18, Sound BlasterX Kratos S5. Injustice 2. RiME, Outlast II, Syberia 3, Little Nightmares, The Surge, Prey, Valhalla's Hills Definitive Edition, Demon's Crystals, Guardians of the Galaxy, Akiba's Beat, The Elder Scrolls Online Morrowind. Heroes of the Storm 2.0 Genji, Call of Duty Black Ops III Zombie Chronicles, StarCraft II Legacy of the Void, Minecraft.



GAME OVER

DIRECTOR:
ÓSCAR SANTOS
oscar@medipress2000.com
REDACCIÓN:
PENÉLOPE, GRENOUILLE,
JAIME MR. HYPE

IMPRESIÓN:
MEDIPRESS2000
GRÁFICAS 82
DISTRIBUCIÓN: ASM

COMERCIALIZA
DEMANDA
COMUNICACIÓN Y MK

EDITA
MEDIPRESS 2000
C/ Juan de Herrera 27
San Sebastián de los Reyes.
28703 Madrid
Teléfono.: 91 425 00 54
Fax: 91 425 04 12
medipress@medipress2000.com
www.medipress2000.com

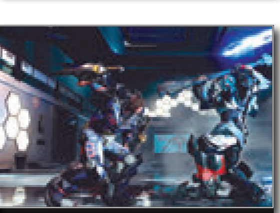
PUBLICIDAD:
PABLO MARTÍNEZ-MORÁS
HERRERO
martinez@medipress2000.com
SERAFÍN CAÑAS
MANZANO
serafin@medipress2000.com

Depósito Legal:
M 17548 2005



10 Outlast II

12 Syberia 3



14 The Surge



15 Prey



08 RiME

>>>COMIENZA EL SHOW

Como suele ser habitual cada año, a principios de junio tiene lugar en Los Angeles el mayor evento dedicado a los videojuegos, el E3. Concretamente, del 12 al 15 de junio se darán cita las principales compañías del sector para presentar sus próximos lanzamientos, principalmente de software, aunque este año es especial porque esperamos ver en movimiento los primeros juegos de Scorpio. Microsoft mostrará al mundo sus novedades a las 11 de la noche (hora española) del día 11, domingo. Mientras que Sony hará lo propio en la madrugada del lunes al martes y Nintendo a las 6 de la tarde de ese martes. Para entonces ya sabremos lo que podemos esperar en los próximos meses, que se presentan apasionantes para los aficionados a los videojuegos con grandes nombres en la lista de deseos de la gran mayoría de nosotros. El próximo mes os contaremos lo que se haya anunciado, pero mientras, disfrutad del presente, que es inmejorable viendo los juegos que os mostramos este mes.

NOTI
CIAS

LEGO Marvel Super Heroes 2

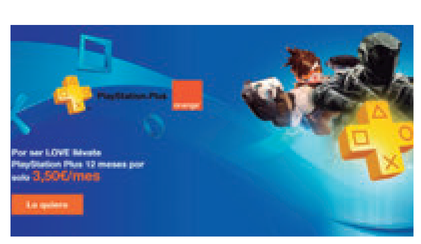
Nuevas aventuras llegarán el 17 de noviembre

Warner Bros. Interactive Entertainment, TT Games, el Grupo LEGO y Marvel Entertainment han anunciado LEGO Marvel Super Heroes 2, una aventura original, totalmente nueva y secuela de LEGO Marvel Super Heroes. La última aventura épica de TT Games, que reúne a icónicos superhéroes y supervillanos de Marvel de distintas épocas y realidades, junto con el humor característico LEGO, transporta a los jugadores a una batalla cósmica por un montón de lugares de Marvel aislados del espacio y el tiempo, y que ahora se encuentran en el increíble mundo abierto de Chronopolis. LEGO Marvel Super Heroes 2 estará disponible a partir del 17 de noviembre de 2017 para PlayStation 4, Xbox One y PC, y más tarde llegará para Nintendo Switch. "Con una apasionante historia completamente original, LEGO® Marvel Super Heroes 2 presenta nuevas e increíbles mecánicas de juego, como la habilidad de los personajes de manipular el tiempo y un modo competitivo de lucha entre superhéroes hasta para cuatro jugadores", afirma Tom Stone, director ejecutivo de TT Games.



PSPlus con Orange

Servicios de valor añadido



Orange incorpora PlayStation Plus dentro de su estrategia de servicios de valor añadido "Extras de Orange". A partir de ahora todos los usuarios de Orange con tarifa Love podrán suscribirse al servicio de PlayStation Plus durante 12 meses por solo 42€ en vez de 49,99€. Además los clientes podrán pagarlo fácilmente a través de su factura Orange mes a mes (3,50€/mes).

NBA 2K18

Vuelve Shaq

2K ha anunciado Shaquille O'Neal será el atleta de portada de la Edición Leyenda de NBA 2K18. Esta edición especial devuelve a la cancha a una figura del baloncesto que no necesita presentación. Esta edición incluye artículos y contenidos exclusivos de Shaq, que amplían su legado como el pívot más dominante de la historia de la NBA.



Sound BlasterX Kratos S5

Nuevos niveles de realismo

Creative lanza una tecnología especialmente diseñada para los altavoces Sound BlasterX Kratos S5: el software BlasterX Acoustic Engine Pro. Está diseñado para mejorar la experiencia de audio del usuario poseedor de estos altavoces 2.1 con los que alcanzará nuevos niveles de realismo en películas, música y juegos aunque no tengamos una tarjeta dedicada.



>>>Madden NFL 18
Tom Brady, el quarterback de los New England Patriots y campeón en cinco ocasiones de la Super Bowl será la portada del próximo Madden NFL 18, disponible a partir del 25 de agosto que este año utiliza la tecnología Frostbite, que hará de Madden NFL una experiencia única.

>>>Madrid Otaku 2017
La Asociación Cultural Nippon tiene el placer de anunciar, la segunda edición de Madrid Otaku, el evento manga, anime, videojuegos y cultura japonesa, que se celebrará los días 17 y 18 de Junio en el Pabellón de Cristal del Recinto Ferial de la Casa de Campo de Madrid.

>>>Juegos con Gold de junio
Microsofto anunció los juegos con gold de junio, gratis para los usuarios de este servicio. Son SpeedRunners (Xbox One), Watch Dogs (Xbox One), Assassin's Creed III (Xbox 360 y Xbox One gracias a la retrocompatibilidad), Dragon Age Origins (Xbox 360 y Xbox One gracias a la retrocompatibilidad) y Paquete inicial para modo multijugador de Phantom Dust (Xbox One).

PRE VIEW

NetherRealm
19 Mayo 2017
Xbox One • PlayStation 4



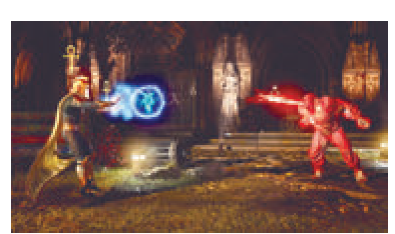
Injustice 2

Batman y Superman de nuevo enemigos

Cuando leáis estas líneas es seguro que el juego ya habrá salido en todas las tiendas, pero la versión que hemos probado ya promete, y mucho. Los chicos de NetherRealm lo han vuelto a hacer. Son claros maestros en los juegos de lucha, y con el universo de DC Comics lo han vuelto a hacer, sin tocar mucho la esencia del primer Injustice con el subtítulo Gods among Us.

Y decimos que no se ha tocado mucho la esencia porque los héroes y villanos se han respetado al máximo, aunque se han introducido mejoras que harán que muchos de los seguidores nos pasemos horas y horas sacándole partido a este juegazo. Una de las mejoras que más llaman la atención es el tema de poder personalizar a nuestros héroes o villanos, con paquetes que podremos obtener o bien comprándolos o bien ganándolos, pero que harán que nuestro principal combatiente sea único.

Por supuesto, como todo en juego de lucha que se precie, los combos y supercombos estarán a la orden del día, y dominarlos será fundamental, a tenor de lo visto hasta ahora. La historia nos situará continuando con la primera entrega, donde Batman y sus aliados colaboran para reconstruir la sociedad, pero han de enfrentarse a aquellos que quieren restaurar el régimen de Superman. En medio de este caos, ha surgido una nueva amenaza que pondrá en peligro la mismísima existencia de la Tierra. El nuevo sistema de juego hará que Injustice 2 dure más en nuestras consolas, pues se le está dotando de un componente rolero para que cada combate cuente, pues obtendremos experiencia para ir subiendo de nivel a los personajes, ofreciendo, claro está, nuevas sensaciones de combate, nuevos movimientos de lucha o defensa y nuevos ataques, además de la personalización antes mencionada. No podemos por menos que esperar la ansiada salida del juego para ir a comprarlo y descubrir todo lo que nos ofrecerá este Injustice 2. ✍ Penélope



>>>Un gran elenco de DC

Podremos elegir entre el mayor elenco de DC disponible en un juego de lucha, desde los clásicos, como Batman, Superman, Supergirl, Flash, Aquaman, Wonder Woman y Blue Beetle, hasta impresionantes nuevos villanos, como Atrocitus, Gorilla Grodd y Deadshot.

>>>Todo un desafío

Injustice 2 nos dará la oportunidad de jugar el modo historia, con una interesante trama, o bien elegir el denominado Multiverso en el que acceder al modo clásico arcade y a desafíos diarios que irán apareciendo para obtener las recompensas tan ansiadas.



Injustice 2 incorpora un sistema de personalización de los luchadores con impacto en sus habilidades.


RIME™
¡A LA VENTA EL 26 DE MAYO!
GREYBOX
SIXFOOT
TEQUILA WORKS
PC
PS4
XBOX ONE
7
www.pegi.info
RIME © 2017 Tequila Works. All rights reserved. Grey Box and the Grey Box logo are trademarks or registered trademarks of Redux! Games, LLC. Six Foot and the Six Foot logo are trademarks or registered trademarks of Six Foot, LLC. RIME, Tequila Works and their respective logos are trademarks or registered trademarks of Tequila Works. All other trademarks are property of their respective owners.
© 2016 BadLand Games S.L. " " is a registered trademark and "PS4" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.
ALL TRADEMARKS ARE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.
BAD LanD GAMES

PRE VIEW

Badland Games
PEGI 7
Xbox One • PlayStation 4
Switch • PC



RiME

Una aventura que llega al corazón

Tequila Works completa su mes de gloria con el lanzamiento de RiME, el juego que lleva años en desarrollo y que a principios de este año se confirmaba que saldría finalmente en mayo, después del éxito cosechado de crítica y público con The Sexy Brutale.

RiME es un juego diferente a lo que estamos acostumbrados. Primero, porque empezamos la aventura tras una animación en la que nuestro protagonista, un niño, naufraga en una misteriosa isla y no sabemos qué hacer. Nada ni nadie nos dice dónde ir ni vemos, aparentemente, por dónde tirar. Esta libertad de movimientos es extraña y a muchos les agobiará por no saber qué se espera de nosotros. Pero a poco que empecemos la exploración hacia un lado u otro, encontraremos algunas pistas. Y más vale que nos acostumbremos, porque el relato del juego se va construyendo a medida que nos movemos y avanzamos. Y lo hace con una narrativa diferente, a partir de la música, las animaciones, los propios escenarios, todo con mucha fuerza y una capacidad abrumadora. No, no es comparable a nada que hayamos visto antes (incluso va más allá de lo que se ha hablado de Breath of the Wild) y sí, sí es maravillosa la sensación de buscarte la vida desde el principio.

A ello contribuye, sin duda, el gran trabajo artístico que han desarrollado en Tequila. Con una estética muy cartoon y un uso soberbio de los colores y las animaciones, RiME es una joya que nos engancha desde el principio hasta el final que no queremos alcanzar, porque no queremos que la magia se acabe.



✍ Grenouille

>>>Dos obras maestras en poco más de un mes

En abril llegaba The Sexy Brutale, un juego de puzles diferente, en el que debíamos resolver y evitar una serie de asesinatos en una mansión para desvelar el misterio de la misma. Y ahora tenemos RiME, una aventura diferente a todo lo que hemos visto y disfrutado a lo largo de los años, que os enganchará desde el principio a la que es casi imposible resistirse.

>>>Pocas acciones disponibles

Nuestro protagonista no cuenta con muchas opciones a la hora de moverse por la isla. Además de moverse, podemos saltar y agarrarnos a cornisas y otros elementos, además de lanzar algunos objetos. Pero no podemos atacar con un arma ni nada parecido, de modo que en cada situación hay que encontrar cómo resolver los problemas y puzles que nos encontramos con la lógica y, muchas veces, la imaginación.



El escenario es muy grande y complejo, con una arquitectura peculiar a cada paso que demos.


ÚNETE A LA PERSECUCIÓN
CON CHASE McCAIN
LEGO
CITY
UNDERCOVER
BANK
POLICE
POLICE
CS60138
YA A LA VENTA
PS4
7
PS4
XBOX ONE
LEGO GAMES
games

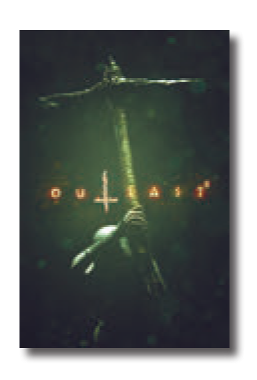
RE
VIEW

Warner Bros I.E.
PEGI 18
Xbox One • PlayStation 4 • PC



Outlast II

Cuando el terror y la tensión se apoderan de ti



>>>¿Cómo fue Outlast?

La historia nos ponía en la piel de Miles Urshup, un periodista de investigación, que usando una información de una fuente descubre que en las remotas montañas del Colorado, en el Asilo Monte Massive se han desarrollado unas prácticas aterrorizantes entre ciencia, religión, naturales...

>>>Mi cámara y yo

En Outlast II estaremos armados solo con nuestra amiga la cámara de vídeo, que nos permitirá ver en la oscuridad gracias a su visión nocturna. Pero además se ha incorporado a la misma un sensible micrófono que nos ayudará a saber por dónde andan los enemigos...

Somos Blake Langmann, un cámara que trabaja con su esposa, Lynn. Ambos son periodistas de investigación que están dispuestos a asumir riesgos y cavar profundamente para revelar las historias en las que nadie más confía. Seguimos un rastro de pistas que comenzaron con el asesinato aparentemente imposible de una mujer embarazada conocida sólo como Jane Doe. La investigación nos ha llevado al desierto de Arizona, a una oscuridad tan profunda que nadie podría arrojar luz sobre ella.

Ahí es donde empieza la verdadera pesadilla. Hacía tiempo que no nos encontrábamos con un juego que nos lo hiciera pasar mal (en el sentido de pasar miedo) a cada paso que se da en la aventura. Desde el minuto uno ya nos damos cuenta de la oscura ambientación del juego, que nos pone con la mosca detrás de la oreja. Un accidente, y nuestra esposa desa-parece... Habrá que buscarla por una serie de escenarios extraños, donde se oyen voces esperpénticas y donde nos encontraremos con unos habitantes muy extraños, unos seres que tratarán de acabar con nosotros en cada habitación, en cada establo, detrás de cada esquina...

Los escenarios, al contrario a lo que pasaba en el primer Outlast, son enormes, así como los enemigos, aún más peligrosos que en la primera entrega. No vale sólo con correr. Ahora habrá que despistar a los enemigos, que nos siguen, que nos acechan o nos acorralan, contando tan sólo con nuestra única arma: nuestra cámara, con sus baterías, su visión nocturna (esencial para ver en determinadas zonas, aunque a veces sea mejor no ver nada)... Y, ¿nada más? Pues sí, nada más que eso y los escasos kits médicos para curarnos que hay por los escenarios, de modo que si no estamos bien curados, ¿creéis que se podrá correr para escapar? Ya os decimos que no, que estáis perdidos.

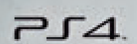
Red Barrel con Outlast II nos ha hecho pasar miedo, estar en tensión mientras jugábamos, de volvernos en la silla porque hemos oído un ruido detrás de nosotros... Un juego perfecto para los amantes del género de terror, y para aquellos que no lo hayan probado nunca ya les decimos que les va a sorprender, gratamente. ✍ Penélope


A cada esquina nos espera una sorpresa y un buen susto, hay que moverse con mucho cuidado.

Syberia 3

B.H. SOKAL













RE VIEW

Meridiem Games
PEGI 7
Xbox One • PlayStation 4 • PC



Syberia 3

La mayor aventura de Kate Walker



>>>Inon Zur al mando

Es posiblemente poco conocido para la mayoría de vosotros, pero tiene a sus espaldas algunas bandas sonoras de grandes juegos, como por ejemplo Dragon Age, Prince of Persia o Fallout, entre otros, además de la segunda aventura de Kate Walker. Un trabajo sensacional en este nuevo título que nos llena y nos pone en situación en cada momento del juego.

>>>Dos modos de juego

Syberia 3 ofrece dos formas de afrontar la aventura. El llamado Modo Viaje es más narrativo, con ayudas claras y constantes en todo el juego, para los que quieren disfrutar de la estupenda historia. Y el más habitual para los jugadores, el Modo Aventura, sin pistas, lo que se asemeja más a las clásicas aventuras.

Estos meses de atrás hemos hablado de lo que prometía la nueva aventura de Benoit Sokal, después de varios años de espera desde la segunda aventura de la famosa abogada neoyorquina. Un tiempo en el que a través de bocetos, vídeos y demos de diverso tipo, pensábamos que este tercer juego sería una continuación a la altura de los dos primeros. Y no nos hemos equivocado ni un ápice. Syberia 3 es una aventura de estilo clásico que hace las delicias de todos aquellos que hemos disfrutado siempre de este tipo de juegos.

El argumento es conocido. Kate es rescatada de los brazos de la muerte por una tribu llamada los Youkol, que en ese momento están acompañando a unas peculiares avestruces en su migración que llevan a cabo cada ciertos años. Kate despierta en una peculiar clínica de la que debe escapar y a partir de entonces, tratar de ayudar a los Youkol para proseguir su migración viviendo diferentes aventuras, en una trama totalmente nueva e independiente de los dos juegos anteriores (aunque con referencias) que nos atrapa desde el inicio.



El juego es la clásica aventura, esta vez en 3D, controlando a nuestro personaje con el stick izquierdo (en el caso de PC, no os recomendamos usar el teclado) y el cursor para investigar cada escenario con el stick derecho. Todo como decimos en 3D, incluyendo los puzles, de modo que deberemos usar los controles para girar llaves o buscar mejores perspectivas en algunos objetos. A eso le añadimos una banda sonora excepcional y a nivel multimedia, tenemos un juego perfecto. En su lanzamiento, las voces están en inglés (con subtítulos en castellano) pero ya están preparando una gran actualización que incluirá diálogos en castellano debido a la buena aceptación del juego, y que estará disponible en breve si no lo está ya cuando leáis estas líneas. ✍ Grenouille



En cada escenario es importante hablar con los personajes, muchas veces nos darán valiosa información.



Little Nightmares

El Barco de la Gula

RE VIEW

Bandai Namco E.I.
PEGI 16
Xbox One • PC • PlayStation 4

En este juego de plataformas y rompecabezas seremos Seis, una niña de la estatura de una maleta, de complexión débil y ataviada con un chubasquero amarillo. Despierta dentro de una maleta, asustada se adentrará en un misterioso navío llamado Las Fauces, donde su tripulación y sus pasajeros tienen un alma corrompida por la gula. Seis deberá enfrentarse a sus peores pesadillas si quiere salir con vida de una terrible aventura.

Así, empezaremos en las estancias de un almacén, donde aprenderemos su sencilla mecánica. Nos desplazaremos por el navío con perspectiva lateral, pero usando la profundidad de los escenarios. Podremos recoger objetos y lanzarlos, correr y deslizarnos, agacharnos o andar en sigilo, saltar o trepar. Los escenarios son muy oscuros, pero gracias a un mechero podremos iluminar nuestro camino, mostrando unos efectos de luz impresionantes. Nuestro objetivo es avanzar por los escenarios, buscando salidas o realizando algunos rompecabezas de fácil solución. Durante nuestra aventura tendremos tres acciones secundarias que llevar a cabo: abrazar a los gnomos que como nosotros huyen, encender velas o candelabros para iluminar el camino y romper unas estatuas de cerámica.

Una vez pasemos del primer nivel, deberemos afrontar las pesadillas. Cuatro capítulos en los que deberemos huir, ingeniárnoslas para superar las zonas y enfrentarnos a monstruos sin acabar siendo devorados. Estos serán humanos deformados, algunos ciegos y de brazos largos, cocineros gordos armados con cuchillos de cocina, o los más espectaculares, los hambrientos pasajeros y el monstruo que nos espera al final del juego. Los dos últimos capítulos son la guinda para un juego corto, pero intenso. La persecución que sufriremos por parte de los pasajeros, podría haberla filmado el estudio Ghibli y el desenlace os dejará con la boca abierta. ✍ Jaime "Mr. Hype"



>>>Unreal Engine 4

Este motor gráfico ofrece un aspecto fotorrealista, con personajes bien creados por parte de Tarsier Studios. Los efectos de iluminación, y el trato de los elementos como la gasolina, el jabón y el polvo están a un nivel excelente.

>>>Six Edition

La espectacular edición física tiene un coste de 29,99€. Incluye el juego, una figura de Seis de 10 centímetros, una caja jaula tematizada, poster A3, set de pegatinas y un CD con la BSO compuesta por Tobias Lilja.



El cocinero será uno de los enemigos a los que tendremos que hacer frente en la aventura.

RE VIEW



The Surge

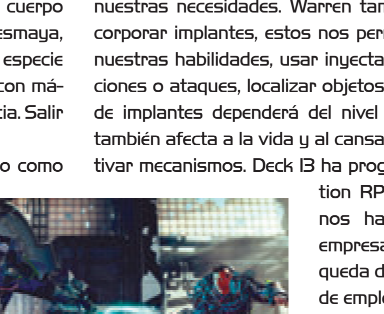
Almas de Metal

Badland Games
PEGI 18
Xbox One • PlayStation 4



El mundo está empezando a colapsarse, todo por culpa de la división del ser humano. Es por ello que un visionario funda la empresa CREO, con el objetivo de restablecer la normalidad con el proyecto Resolve. Atraído por el exoesqueleto, Warren se desplaza a su primer día de trabajo en la empresa. Durante la intervención algo va mal, sin anestesia le ensamblan al cuerpo dicha tecnología. Ante el brutal dolor se desmaya, y al despertar se encuentra tirado en una especie de desguace; desorientado se encontrará con máquinas y trabajadores hostiles a su presencia. Salir con vida será su única razón de ser.

Warren dispone de armas cuerpo a cuerpo como mazas, cuchillas, barras o martillos de gran tamaño que usará con ataques horizontales y verticales. En todos los enfrentamientos deberemos tener en cuenta nuestro cansancio y los movimientos de nuestros enemigos. Defensivamente podremos parar o esquivar algunos golpes. En los enfrentamientos contaremos con un medidor de energía que nos permitirá ejecutar a nuestros enemigos, arrancándoles sus extremidades, que serán utilizadas para mejorar el exoesqueleto, para ello necesitaremos la chatarra. Esto permite que podamos personalizar a Warren según nuestras necesidades. Warren también podrá incorporar implantes, estos nos permitirán mejorar nuestras habilidades, usar inyectables para curaciones o ataques, localizar objetos, etc. El número de implantes dependerá del nivel de núcleo, que también afecta a la vida y al cansancio, o para activar mecanismos. Deck 13 ha programado un Action RPG exigente que nos hará recorrer la empresa CREO o lo que queda de ella, por culpa de empleados, robots y máquinas gigantescas que se han hecho con el control. ¿Estás preparado para sobrevivir?



✍ Jaime "Mr. Hype"

>>>Dron

Warren podrá conversar con diferentes personajes no jugadores, entre ellos uno que nos acompañará por el escenario, un dron. Nos ayudará en el combate y podremos insertarle mejoras.

>>>Centromed

Esta es nuestra zona de trabajo. Podremos crear o mejorar las partes de nuestro exoesqueleto, instalar los implantes y almacenar la chatarra que hayamos conseguido (cuando nos eliminen, la chatarra se quedará en el escenario pudiéndola recuperar, a no ser que nos vuelvan a matar). Cuando entremos en el Centromed, nuestros enemigos revivirán (excepto los jefes) y nosotros nos reiniciaremos.



El enfrentamiento contra robots de gran tamaño nos dará algún que otro quebradero de cabeza.



Prey

La verdad está al otro lado del espejo

RE VIEW

Bethesda
PEGI 18
Xbox One • PC • PlayStation 4

Ya lo avisábamos el pasado número cuando tuvimos las primeras impresiones de lo que sería el juego final. Ahora, una vez ya publicado, os contamos las excelencias de un juego que seguro que no va a dejar indiferente a nadie.

Después de una introducción que seguro que muchos ya conocéis gracias a la posibilidad de haber jugado la primera hora del juego antes de su lanzamiento, lo cierto es que no se puede buscar semejanzas con otros juegos, pues lo que Prey nos ofrece es una experiencia muy novedosa.

Estamos en el año 2032, en la estación espacial Talos I, un proyecto que surgió en los años de la guerra fría entre Estados Unidos y la extinta URSS. Todo ha evolucionado mucho, pero la alarma ha saltado cuando los alienígenas han tomado el control de la estación. Nuestra tarea es averiguar qué ha pasado e intentar solucionar la invasión.

Prey es un juego en primera persona, pero lejos de ser un shooter, la aventura es más bien de investigación, darle al coco para salir de situaciones complicadas, usar la inteligencia de los aliens contra ellos mismos, y todo ello contando con una serie de avances tecnológicos que nos harán mejorar nuestras capacidades humanas. Ello se consigue con el neuromod, unos implantes que se hacen a través de los ojos que harán que nuestro/a protagonista pueda desenvolverse por los extensos escenarios de la Talos I, y otras armas que iremos encontrando por ellos que tendrán diferentes utilidades.

La aventura es complicada, pues los enemigos son bastante listos –una cuidada inteligencia artificial se encarga de ello– y muchas veces tendremos que morir varias veces para saber cuál es la mejor estrategia a seguir: luchar contra los aliens, huir de ellos o usar sus propias armas o capacidades para contrarrestarlos.

Prey es un juego que no debe faltar para los amantes de la ciencia ficción, de la estrategia y de los árboles de aprendizaje. Posee todos los ingredientes para hacernos pasar muy buenos ratos, sin llegar a frustrarnos y sí haciendo que nos divirtamos a más no poder. ✍ Penélope

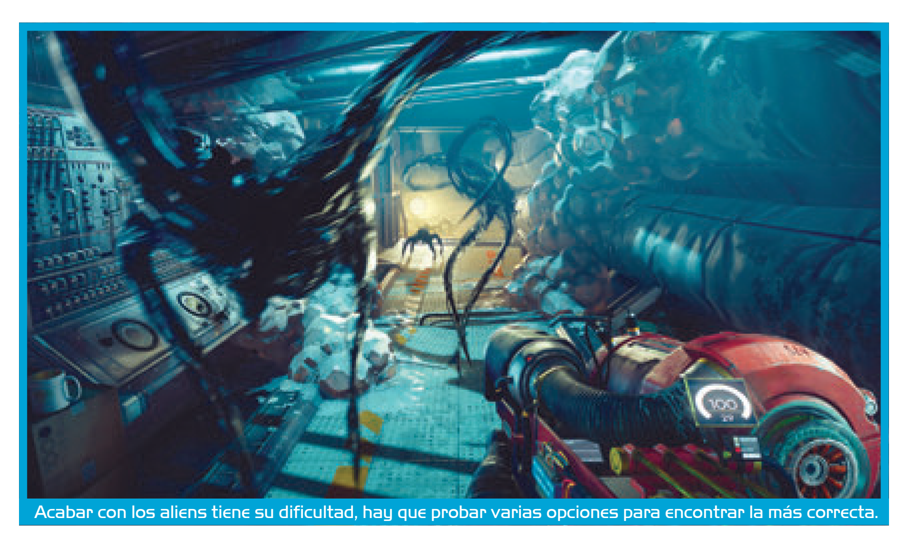


>>>Guiños aparentes

Cuando nos ponemos a jugar con Prey, ciertos aspectos del juego nos llevan a fijarnos en juegos del pasado por su temática, el sistema de juego o simplemente por su particular forma de hacernos llevar a través de la aventura, y son: Bioshock, Deus Ex o Dishonored.

>>>Se les entiende

Otro de los puntos fuertes del juego, al menos en la versión española, es la genial traducción de voces y textos que ha hecho del mismo. El doblaje es sencillamente genial, lo que ayuda a adentrarse aún más en la trama.



Acabar con los aliens tiene su dificultad, hay que probar varias opciones para encontrar la más correcta.

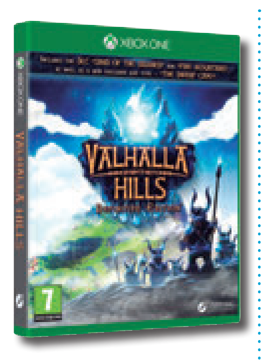
RE VIEW

Meridiem Games
PEGI 7
PlayStation 4 • Xbox One • PC



Valhalla's Hills Definitive Edition

Estrategia en consola



>>>Viejos conocidos

A muchos el estilo de Valhalla Hills les sonará. No es para menos, porque ha sido desarrollado por antiguos responsables de dos series clásicas como son The Settlers y Cultures. Una experiencia previa que permite desde el principio tener la seguridad de disfrutar de este nuevo título a poco que nos gustaran aquellos.

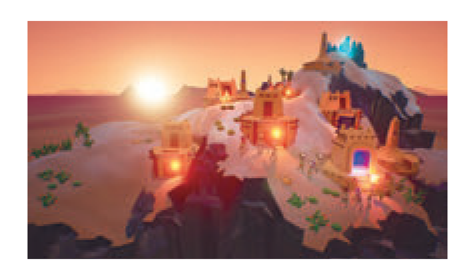
>>>Cuida de tus vikingos

El hecho de ser fieles trabajadores y muy diligentes tiene su contrapunto: es necesario cuidarles dándoles comida y techo para que puedan vivir mejor y más felices. Por ejemplo, si no tienen tiendas suficientes, algunos dormirán bajo un árbol y su productividad se puede resentir al día siguiente.

Año y medio después de su lanzamiento en PC, nos llega a consola este juego de estrategia ambientado en el universo de los vikingos. Concretamente, tomaremos el papel del dios de la construcción, Leko, hijo de Odín. Repudiado por éste por su afición diferente al resto que gustan más de guerrear y beber hasta caer, decide poner en práctica todos sus conocimientos para ayudar a los vikingos a alcanzar el Valhalla.

Para eso, tendremos el control de lo que ocurre en cada uno de los escenarios que componen el juego en su modo historia. En él, y en un grado de dificultad creciente, debemos proporcionar a los vikingos todo lo necesario para poder atravesar un portal que les lleve a la siguiente zona. Pero antes de eso, habrá que enfrentarse a los guardianes de dichos portales, que cada vez serán más numerosos y poderosos. De modo que antes, es necesario construir diferentes edificios y recolectar materias primas, así como construir armas y herramientas, para preparar a nuestros queridos vikingos para el combate. Esto, respecto al modo historia. Luego hay un modo libre en el que tendremos desbloqueadas todas las construcciones, aunque también por ello los rivales serán un poco más duros.

El sistema de control con el pad es bastante sencillo una vez que aprendemos la combinación de sticks, gatillos y botones para manejarnos por los menús y desplazarnos por el mapa haciendo zoom y modificando la perspectiva para no perder detalle. Gráficamente es bastante sencillo, incluso un poco pobre cuando nos acercamos demasiado con el zoom, pero cumple a la perfección, al igual que la divertida banda sonora. Una buena oportunidad para disfrutar de un buen juego de estrategia en consola, poco exigente en lo que respecta a la dificultad pero bastante divertido en líneas generales. ✍ Grenouille





En cada escenario debemos cuidar de los vikingos para alcanzar el portal que nos lleve al siguiente.



RICHARD GERE
es
NORMAN
El hombre que lo conseguía todo
“Richard Gere interpreta el papel de su carrera”
SAN FRANCISCO CHRONICLE
“Astuta, provocadora y entretenida”
SLANT MAGAZINE
“Dirigida con talento, inteligencia y elegancia”
THE HOLLYWOOD REPORTER
BCN FILM FEST
SANT JORDI
SECCIÓN OFICIAL - 2017 -
tiff. toronto international film festival
SECCIÓN OFICIAL
TELLURIDE FILM FESTIVAL 2016
RICHARD GERE
LIOR ASHKENAZI
HANK AZARIA
STEVE BUSCEMI
CHARLOTTE GAINSBOURG
MICHAEL SHEEN
DAN STEVENS
JOSH CHARLES
Una película escrita y dirigida por JOSEPH CEDAR
UNA PRODUCCIÓN MOVIE PLUS EN ASOCIACIÓN CON THE SOLUTION ENTERTAINMENT GROUP UNA PELÍCULA DE JOSEPH CEDAR RICHARD GERE
“NORMAN: EL HOMBRE QUE LO CONSEGUÍA TODO” LIOR ASHKENAZI HANK AZARIA STEVE BUSCEMI CHARLOTTE GAINSBOURG MICHAEL SHEEN DAN STEVENS CASTING POR LAURA ROSENTHAL PRODUCTOR MUSICAL HALL WILNER MÚSICA POR JUN MIYAKE
DISEÑO DE VESTUARIO MICHELLE MATLAND DIRECTORES DE ARTE KALINA IVANOV ARAD SAWAT MONTADOR BRIAN A. KATES A.C.E. DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA YARON SCHARF COPRODUCTORES CARRIE FIX LUCA BORGHESE COPRODUCTORES EJECUTIVOS MYLES NESTEL LISA WILSON
PRODUCTORES EJECUTIVOS JIM KAUFMAN AMANDA MARSHALL CAROLINE KAPLAN MICHAL GRAIDI PRODUCIDA POR OREN MOVERMAN GIDEON TADMOR EYAL RIMMON DAVID MANDIL MIRANDA BAILEY LAWRENCE INGLEE ESCRITA Y DIRIGIDA POR JOSEPH CEDAR
A US-ISRAELI CO-PRODUCTION © 2016 OPPENHEIMER STRATEGIES LLC
TADMOR
COLD IRON PICTURES
MOVIEPLUS
THE SOLUTION ENTERTAINMENT GROUP
SONY PICTURES CLASSICS
a contracorriente films
ESTRENO EN CINES 2 DE JUNIO

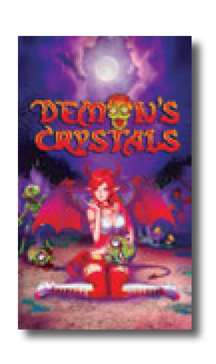
RE VIEW

Badland Games
PEGI 7
PlayStation 4 • Xbox One



Demon's Crystals

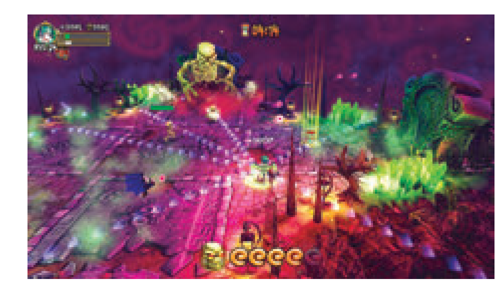
Acción frenética para compartir



El estudio español (valenciano para más señas) Byte4Games ha creado un juego de acción muy divertido que ya lleva un año en PC (en Steam) y que ahora llega a consolas de nueva generación. Su planteamiento es simple: somos una diablesa del clan de los Uricanes que siempre han vivido bien de unos cristales que eran invisibles para el resto de habitantes del mundo. Pero la aparición de tres seres malignos el mundo se ha vuelto loco llenándolo de muertos vivientes. Nuestra labor será encarnar a una de esas diablesas que hará uso de sus poderes de ataque para librarse de tanto enemigo y además, recolectar cristales.

Para ello, usaremos una amplia variedad de armas que, en sí mismas, no son nada espectaculares. Pero cuando las mejoramos con los potenciadores que hay en cada nivel, la acción se desmadra, con balas por todos lados, mayor velocidad en nuestros movimientos o un tamaño más grande para arrasar con los enemigos. Y todo controlado únicamente con los dos sticks del pad, el izquierdo para mover a nuestro personaje y el derecho para disparar en la dirección deseada. Un sistema poco habitual y que a la mayoría les costará hacerse con ello, pero que una vez dominado en unos pocos minutos, se muestra terriblemente intuitivo y divertido.

Todo con unos gráficos sencillos pero coloridos (más importante son los efectos de luz de tanto disparo en pantalla), una banda sonora correcta (igualmente, en este apartado predominan más los sonidos de los disparos) y lo que es más importante, una jugabilidad a toda prueba, especialmente con amigos. ✍ Grenouille



>>>Mejor en compañía

Una de las principales bazas del juego, además de alternar entre los personajes, es hacerlo en compañía, pues nos permite el juego cooperativo, manejando cada jugador uno de los personajes en una atrevida pantalla dividida.

>>>Peligrosos enemigos

Además de luchar contra las vicisitudes de la naturaleza, Otto y el troll se han de enfrentar a peligrosos enemigos: Por un lado, los cazadores de mitos, armados hasta los dientes con armas de fuego, y por otro los orcos que han resurgido de las entrañas de la tierra para atacarnos a toda costa por el ansia de cazarnos.



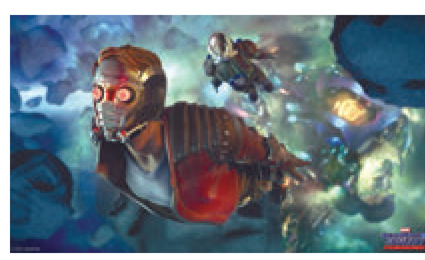
La variedad en los potenciadores de armamento nos permite aniquilar a los enemigos rápidamente.



RE
VIEW

Telltale Games
PEGI 16
PlayStation 4 • Xbox One • PC

Casi coincidiendo con el estreno de la segunda película de los héroes de la galaxia más famosos, nos ha llegado el primer episodio de la aventura de Telltale que toma a estos queridos personajes en una aventura totalmente nueva.
Sin embargo, las sensaciones han sido agridulces. Para empezar, los personajes, salvo Rocket, tienen una falta de carisma notable con respecto a los originales del cine. Ya no porque se parezcan poco (el caso de Gamora nos parece especialmente llamativo y triste), sino porque les falta esa personalidad tan característica que tiene cada uno de ellos.
Seguimos con errores técnicos por una doble vertiente. Por un lado, caída notable de frames en varias secuencias, algo que no debería ocurrir dada la potencia de las máquinas actuales y la carga de trabajo de este tipo de juegos. Y por otro, seguimos con errores de traducción en los textos (voces en inglés, como siempre) que van mermando la sensación final del juego.
Pero como decíamos, no todo es malo y hay cosas buenas también. Para empezar, lo más claro es la banda sonora, compuesta por temas de los setenta y ochenta, entre los que destaca sin duda alguna Livin' Thing de ELO. Las voces no son de los actores originales, pero no será un problema para la gran mayoría de usuarios. Y el sistema de control es el habitual, con eventos en tiempo continuo que nos obligan a tomar decisiones en lo momentos importantes, mientras que en las fases de exploración podemos mover al guardián que controlemos libremente con el stick. Un primer episodio bastante light que esperemos mejore con los otros cuatro a los que deseamos hincar el diente lo antes posible. ✍ Grenouille





>>>Por primera vez, volamos

Con Star Lord, para más señas. Se trata de una característica que nos ha sorprendido gratamente en este primer episodio de la aventura, puesto que en un momento determinado podemos volar por el escenario. Y no solo como un recurso visual, sino que es importante para continuar con la acción porque de ello depende que resolvamos el puzle que se nos plantea en ese momento.

>>>Seguimos con problemas de traducción

La traducción sigue siendo el caballo de batalla de los juegos de Telltale. A estas alturas de la vida, ya podrían poner más cuidado en este tema y ya que no tenemos voces en castellano, al menos sí unos subtítulos correctos.


Rocket siempre debe llevar el arma más grande y pesada, no importa ser el más pequeño del grupo.

RE VIEW

Badland Games
PEGI 12
PlayStation 4 • PSVita



Akiba's Beat

Atrapados en un bucle en Akihabara



Como es habitual en Badland Games, los usuarios de PS4 y PSVita contamos con ellos para disfrutar de una serie de juegos de culto en el mercado japonés pero que, de no ser por ellos, no podríamos tener en occidente y, mucho menos, en España. Uno de los últimos títulos es este Akiba's Beat, tercer título de la saga Akiba's Trip, aunque en esta ocasión sea el primer juego de rol y acción propiamente dicha.

La historia del juego nos pone en un domingo que se repite una y otra vez, mientras nuestro protagonista, Asahi Tachibana, que un día paseando por el barrio de Akihabara, ve algo raro, los delirios de un ciudadano, siendo uno de los pocos que puede verlo. Y no solo eso, sino que se tendrá que introducir para acabar con ellos y cerrar el bucle temporal en el que se ve envuelto. A partir de aquí, nos enfrentamos a una aventura divertida, con buenas dosis de humor y mucho diálogo que leer (solo inglés y japonés voces y textos). Conoceremos a un buen puñado de personajes y con la ayuda de Saki y Pinkun, acabar con los problemas que se nos presenten. El juego tiene un marcado colorido en todo su desarrollo, especialmente en los delirios y el sistema de combate es sencillo pero divertido en todo momento. Buen JRPG. ✍ Grenouille

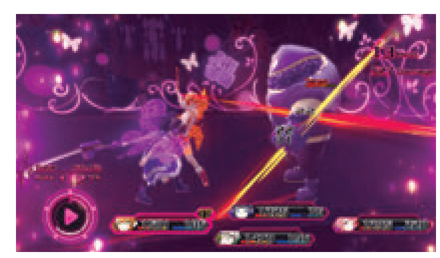
>>>Dos Ediciones del Juego

Badland saca dos versiones de Akiba's Beat tanto en PS4 como en PSVita, una estándar normal y otra limitada, que contiene, además del propio juego, un estupendo libro de arte a color en una caja más elegante.

>>>Akihabara, el paraíso para muchos

Esta zona de Tokio es donde se desarrolla el juego. Un lugar de culto y peregrinaje obligado para cualquier turista que llegue a la capital nipona, especialmente si va en busca de algún tipo de producto relacionado con la tecnología y/o con la cultura otaku.







Los combates son rápidos y amenos, como todo buen ARPG que se precie.



The Elder Scrolls Online: Morrowind

Regreso a un clásico de Elder Scrolls

RE VIEW

Bethesda
PEGI 18
Xbox One • PC • PlayStation 4

The Elder Scrolls Online recibirá a primeros de junio una nueva expansión, que en esta ocasión nos llevará a un lugar de gran recuerdo para la inmensa mayoría de aficionados a la saga de Bethesda: Morrowind. Vvanderfell vuelve a nuestras vidas en la que es la primera gran expansión de contenido para el juego online (añadidos como Orsinium o The Dark Brotherhood no se pueden considerar como tales). Un juego que en nuestro país no parece terminar de despegar, posiblemente porque solo esté en inglés, aunque ya cuenta con una comunidad importante que disfruta día a día de un universo único. Y dentro de nada, podrán añadir uno que muchos ya conocerán, aunque se desarrolle 700 años antes. Y seguramente, lo harán con la nueva clase que se ha creado, el Warden, un potente hechicero capaz de hacer daño a los enemigos y curar a los aliados, junto a la posibilidad de llevar un compañero animal (un oso) para ayudar en combate. Una clase equilibrada que servirá a los grupos para mejorar en sus prestaciones en todos los modos de juego.

Morrowind ofrece una historia completamente nueva, independiente a lo que ya conocemos. Y jugable por todos, sin importar su nivel, gracias a que la dificultad de enemigos y misiones se ajusta al nuestro, incluso aunque lo hagamos con un personaje nuevo. En total, más de 30 horas de misiones y aventuras con los Dunmer, los Ashlanders y los Morag Tong de protagonistas indiscutibles. Todo en un juego que ha recreado a la perfección a nivel gráfico un universo muy conocido por los fans, a pesar de estar ambientado varios siglos antes, pues reconoceremos lugares míticos a cada paso que demos. ✍ Grenouille




En esta expansión podremos disfrutar de enclaves clásicos, como la ciudad de Balmora.



>>>Acceso anticipado

Los usuarios de PC/Mac pueden acceder al juego con dos semanas de antelación (desde el 22 de mayo) si adquieren la actualización digital o compran la edición de coleccionistas que actualiza su cuenta ya creada (no para nuevos jugadores). De este modo, además de probar el juego antes, también ayudarán a ajustar los últimos retoques antes del lanzamiento.

>>>Cambios en el PvP

Con Morrowind también llegan cambios en el PvP, con tres modos diferentes de Battlegrounds mucho más ágiles, con batallas que no duren más de un cuarto de hora. También veremos la nueva Trial para 12 jugadores llamada Hall of Fabrication, ideada para los jugadores más experimentados.



Los mejores contenidos descargables

Heroes of the Storm 2.0, Genji al poder

>>>Call of Duty: Black Ops III Zombies Chronicles

Ya está disponible (de momento en primicia para PS4) la colección de ocho de los mapas Zombies más queridos de los anteriores títulos de Call of Duty desarrollados por Treyarch.

>>>StarCraft II: Legacy of the Void

Ya está disponible un nuevo comandante en las Misiones cooperativas listo para irrumpir en el campo de batalla de StarCraft II: Legacy of the Void. Fénix, un guerrero indómito y honorable en vida, vuelve ahora como un purificador valiente que lo sacrificará todo por proteger a su gente.

>>>Minecraft

El equipo de Minecraft sigue actualizando con nuevo contenido la edición para consolas del juego, en esta ocasión con un pack de circuitos para el modo Glide (2,99 euros) y un pase de temporada específico para el nuevo contenido que llegará en los próximos meses (9,99 euros).

Con el lanzamiento del remozado Heroes of the Storm (rebautizado como 2.0) nos llegaba uno de los héroes más esperados, especialmente para los fans de Overwatch. Se trata de Genji, un ciborg ninja (su parte robótica se la debe en parte a su hermano y sus diferencias) que cambió el imperio criminal de su familia por la organización de seguridad global. Tras acabar con el crimen y bajo el paraguas de su mentor, Zenyatta, consiguió descubrir que su espíritu seguía con él, solucionó sus problemas interiores y se preparó de nuevo para la acción, siendo un asesino muy ágil, gracias en buena parte a su mitad robótica.

Por ejemplo, su rasgo de Ciberagilidad le permite moverse con rapidez e incluso saltar obstáculos en el terreno, ideal para atacar por la espalda a un enemigo desprevenido o huir de un combate a punto de perder. La habilidad de Shuriken le permite lanzar tres estrellas hacia donde mire con la posibilidad de recargarse. También tiene una defensa llamada Desvío, que es al mismo tiempo una habilidad de ataque, pues al activarse, además de evitar el daño, lo desvía al enemigo más cercano, siendo prioritario un héroe enemigo. Por otro lado, Corte Veloz hace que Genji se mueva hacia delante en línea recta a toda velocidad dañando a cuantos enemigos encuentre a su paso, lo que le permite, además de hacer daño, desplazarse mucho terreno en muy corto espacio de tiempo, y lo que es mejor, si el héroe enemigo muere al poco de ser alcanzado por esta habilidad, su cooldown se reinicia automáticamente. La heroíca Hoja del Dragón hace que Genji desenvaine la espada y golpee en semicírculo con ella, dañando a todos los enemigos que estén en su radio de acción. La otra heroíca, Golpe Cruzado es un doble golpe en forma de cruz que daña a los enemigos de la zona. En general, Genji es un guerrero pensado para usuarios con cierto nivel en Heroes of the Storm, pues sus habilidades implican una constante búsqueda de situaciones en las que hacer el máximo daño. Por ejemplo, la habilidad de Desvío funciona muy bien contra héroes que atacan muchas veces y con mucho daño, momento que aprovechamos para acercarnos, usar los Shuriken tres veces en el enemigo para el bonus y salir de su radio de acción con la Ciberagilidad.



Genji es uno de los últimos héroes en añadirse al extenso plantel de HotS.


GANADOR DEL GLOBO DE ORO®
OSCAR ISAAC
CHARLOTTE LE BON
CHRISTIAN BALE
LA PROMESA
Los imperios caen. El amor sobrevive.
SURVIVAL PICTURES PRESENTA UNA PRODUCCIÓN MIKE MEDAVOY UNA PELÍCULA DE TERRY GEORGE OSCAR ISAAC CHARLOTTE LE BON CHRISTIAN BALE "THE PROMISE"
DANIEL GIMÉNEZ-CACHO SHOHREH AGHDASHLOO RADE SHERBEDGIA MÚSICA COMPUESTA POR GABRIEL YARED MONTAJE STEVEN ROSENBLUM, ACE DISEÑO DE PRODUCCIÓN BENJAMÍN FERNÁNDEZ DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA JAVIER AGUIRRESAROBE, ASC
PRODUCTORES EJECUTIVOS KIRK KERKORIAN RALPH WINTER DENISE O'DELL MARK ALBELA ANTHONY MANDEKIC PATRICIA L. GLASER DAN TAYLOR SHERI SANT PRODUCIDA POR ERIC ESRAILIAN MIKE MEDAVOY WILLIAM HORBERG
eOne
eOnefilms.es
facebook.com/eOneSpain
ESCRITA POR TERRY GEORGE Y ROBIN SWICORD DIRIGIDA POR TERRY GEORGE
SURVIVAL PICTURES
PHOENIX PICTURES
ESTRENO 2 JUNIO

LA AMISTAD ES LA AVENTURA MÁS GRANDE

Jean **Reno** Manuel **Camacho** Tobias **Moretti**



EN CINES
23 de JUNIO

Europa Creativa

WWW.WANDA.ES

rtve filmin cameo wanda visión